

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2019). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Akhmad, N. A., Akib, I., & Sulastri, N. D. P. (2023). Pelatihan Pembelajaran IPAS Terintegrasi Nilai-Nilai Budaya Kebangsaan dan Kearifan Lokal pada Guru-Guru SD Wilayah 2 Kecamatan Barru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 1–7.
- Amalinda, R. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Smp Negeri 24 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7).
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Citriadin, Y. (2019). *Pengantar Pendidikan*. Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.
- Dani, M. N., & Purwandari, Dian Alfia, S. (2024). Baamboozle untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 172 Jakarta Baamboozle to Increase The Activity of Class VIII Students in Social Studies Subjects at SMP Negeri 172 Jakarta. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 4084–4087.
- Darman, N. M., Arif, R. M., Panai, A. H., & Abdullah, G. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V Sdn 43 Hulonthalangi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 357-365.
- Dirgantara, M. R., & Minarsih, U. W. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif IPA Menggunakan Metode Eksperimen di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 43–53.
- Fatimah, D., Purnomo, A., & Hartatiek, E. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Berbasis Media Bamboozle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 557–563.
- Fauzan. (2017). *Kurikulum & Pembelajaran*. Tangerang: GP Press.
- Fitri, Z. A., & Haryanti, N. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan : *Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development*. Madani Media.

- Fitriani, N. (2021). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, Dan Efektivitas Pengecoh Soal Pelatihan Kewaspadaan Kegawatdaruratan Maternal Dan Neonatal. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 199.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek.
- Ghaniem, F. A., & Yasella, M. (2017). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*.
- Helsa, Y., Rohimah, S. M., & Pramudiani, P. (2021). Edugames Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Matematika Sigma Didaktika*, 9(2), 109–118.
- Hikmah, N., Rahayu, S., Ramadhani, F., & Fitri, S. A. R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V B UPTD SDN 145 Inpres Pampangan. *Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 6(1), 126–1376.
- Ikhwanulfikri, W. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Alat Pernapasan Manusia Melalui Media Gambar di SD 2 Tahunan*. Cendikia Pendidikan, 7(2).
- Indriani, E., & Desyandri. (2022). Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipaskelas Iv Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2).
- Iskandar, S., Rosmana, S. P., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar Sofyan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12500–12505.
- Izzaturrahman, R. H., Fatnah, N., & Ahmadi, A. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pewarisan Sifat di Kelas IX SMP. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 364–374.
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU : Research & Learning in Elementary Education*, 5(1).
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2018). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan*. Palembang: NoerFikri Offset.

- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur : Penerbit Bintang Surabaya.
- Laksana, R. B. (2024). *Kompetensi Pedagogik Guru SD*. Palembang: Lembaga Konservasi Budaya Sumatera Selatan (LKBSS).
- Larassati, Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Mnat Belajar Siswa Berbantuan Gambar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 222 Palembang. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 46–53.
- M, D. K., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- May Sela, H., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519.
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara.
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 132–141.
- Negara, H. S., & Utami, N. A. (2025). Effectiveness of Think Pair Share Learning Model Using Baamboozle Media on Understanding of Science Concepts in Grade V of Elementary School. *PALAPA : Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 13(1), 42–60.
- Nugraha, S. E., Kurniawan, Z. L., Verra, S., Lumowa, T., Dayu, D., & Turista, R. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggara Sebrang*. 12(2), 144–153.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439–448.
- Nurhuda. (2022). *Landasan Pendidikan* (Cetakan Pertama). Malang: Ahlimedia Press.
- Oktavia, A., Oktavia, M., & Kuswidyanarko, A. (2022). Pengembangan Media PAKAPINDO Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Kelas III SD Negeri 3

Simpang Teri. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1945–1949.

- Pahwani, P., Murjainah, & Sukardi. (2025). Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar IPA. *Bangkiring Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan*, 1(1), 35–44.
- Piasi, J. E., Dungus, F., & Harahap, F. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Zat Aditif Dan Zat Adiktif di SMP Negeri 1 Manganitu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4).
- Primantiko, R., Asrul, A., & Tiro, A. R. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda : Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Putri, J. C., Huriawati, F., & Supadmiati. (2025). Implementasi Baamboozle Game Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di Sdn Mojopurno 01 Kabupaten Madiun. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 295–306.
- Putri, M., Murjainah, & Prasrihamni, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(1), 1–8.
- Putri, V. D. S., Hartono, Y., & Nurkholipah, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun. *Jurnal LPPM Prosiding ILMU SOSIAL & Teknologi*.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. In *Prosiding : Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289–302.
- Rahmawati, N., Marwanti, E., Ardhian, T., Lestari, I., Tamansiswa, U. S., Batikan, J., No, U., Umbulharjo, K., Yogyakarta, D. I., Negeri, S. D., Yogyakarta, T., Kapten, J., Tendean, P., Yogyakarta, K., & Yogyakarta, D. I. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media Buku Cerita Bergambar pada Pembelajaran IPAS di SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta Pendahuluan*. 2(1), 25–35.
- Rifqah Nabila, A., & dkk. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 357–364.
- Safitri, D. I., & Sumardi. (2024). The Influence of the Game-Based Learning Model with Baamboozle Application Media on Critical Thinking and PPKn Learning Outcomes for 2nd Grade Elementary School Students. *Basic and Applied Education Research Journal*, 5(1), 49–58.

- Sari, R. M., Pertiwi, R. P., & Dewi, S. E. K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *FingeR : Journal of Elementary School*, 3(2), 58–64.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Setyawati, A., Novita, L., Syamiya, E. N., Leni Maryani, Wahab, A. S. L., Martiani, Nurislamiah, S., Saputra, E. R., Hasanah, H., Munawati, S., Utami, W. Y., Tugiman, Atrisia, M. I., Ahmad, D. N., Fajrin, V., Farliana, N., Qadarsi, J., & Melati. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. PT Arr Rad Pratama.
- Setyowati, R. (2021). *Upaya Pemahaman Konsep Keragaman Budaya di Indonesia dengan Model Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal di Kelas IV SDN Bendogerit 2 Kota Blitar*. 2(02), 339–356.
- Sopo, A. W., Lawe, Y. U., & Sito, M. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Minat Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV SDI Malamude. *Ilmiah Mandalika Education*, 492–503.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryaningsih, R., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2).
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81–92.
- Tyas, A. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Baamboozle pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kebutuhan Manusia Kelas IV SD. *Jurnal PANCAR : Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar*, 7(1), 28–36.
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315.
- Winaningsih, E. T., & Syarif, F. (2023). Konstruksi Media Pembelajaran

Baamboozle Pada SD Islam Sinar Cendekia. *MISYKAT Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadist Syari Ah Dan Tarbiyah*, 8(2), 165.

Wiranda, V & Yana, E. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis E-Learning. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 12(2).

Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran* (Edisi Pertama). Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.

Yulianto, A., Sufiati, N., & Rokhima, N. (2022). Penggunaan Media Flip Chart terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 18 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda : Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1).